

Modelos de mujeres fálicas del postfeminismo mediático: Una aproximación a *Millenium*, *Avatar* y *Los juegos del hambre*

Asunción Bernárdez Rodal
Departamento de Periodismo III
Facultad de Ciencias de la Información
Universidad Complutense de Madrid
asbernar@ccinf.ucm.es

Resumen

Este artículo presenta una crítica cultural de tres películas de gran éxito de público: *Millenium 1*, *Avatar* y *Los juegos del hambre*, analizando un aspecto concreto: la figura de las mujeres protagonistas, para argumentar que se está produciendo un desplazamiento en la representación convencional de un modelo femenino que la crítica feminista ha definido como “mujeres fálicas”. Después de plantear la relación entre feminidad y violencia, el texto presenta una historia (aunque no sistemática) del término “heroína fálica” desarrollado en los años ochenta y noventa, para contrastarlo después con las protagonistas de las películas indicadas. La tesis que plantea el texto es que en la cultura mediática actual han comenzado a ser aceptables los modelos de mujeres guerreras que van más allá del modelo hipersexualizado propio del periodo anterior: las mujeres fálicas de los últimos años tienen atributos positivos de la feminidad clásica que van más allá de la belleza física.

Palabras clave: cine, mujeres fálicas, *Avatar*, *Millenium*, *Los juegos del Hambre*, crítica feminista

Abstrat. *Phallic Female Models of Media Postfeminism: An approach to Millennium, Avatar, and The Hunger Games.*

This article presents a cultural critique of three blockbuster movies: *Millenium 1*, *Avatar* and *The Hunger Games*, analyzing a particular aspect: the figure of women protagonists, arguing that a shift is occurring in the conventional representation of a model feminine, that feminist criticism has been defined as “phallic women”. After posing the relationship between femininity and violence, the text offers a history of the term *phallic heroin* developed in the 80s and 90s, and to contrast them with most current models of film. The thesis is that in popular culture media have begun to be acceptable models of female warriors beyond hyper-sexualized model itself prior period: phallic women in recent years have positive attributes of classic femininity beyond physical beauty.

Key Words: Film, Falic Women, Avatar, Millenium, The Hunger Games, Feminism

Introducción

Este texto analiza la aparente naturalidad con que el cine y la literatura comercial están incorporando a heroínas posmodernas que subvierten el modelo de “mujeres fálicas” del cine comercial de las últimas décadas, en el sentido de que son mujeres que no aparecen exageradas respecto a su sexualidad o sus valores de belleza física, que hasta hace poco eran los requisitos ineludible de las heroínas guerreras del cine comercial.¹

La primera heroína “post-fálica” es Lisbeth Salander protagonista de la trilogía de novelas *Millenium* del autor sueco Stieg Larsson (publicadas entre 2005 y 2007), y cuya primera versión cinematográfica fue dirigida por Niels Arden Oplev, y estrenada en 2009. La segunda es el personaje de Neitiry de la película *Avatar*, escrita y dirigida por James Cameron en el año 2009, y la tercera es Katniss Everdeen, protagonista de *Los juegos del hambre*, película basada en la primera entrega de la trilogía literaria homónima de Suzanne Collins (publicada entre los años 2008 y 2010), estrenada en el año 2012 y dirigida por Gary Ross. Todas ellas coinciden en varias cosas: en presentar heroínas femeninas como personajes principales, en haber conseguido un gran éxito de público y, además, en haber sido valoradas de forma positiva por la crítica especializada que ha señalado su interés crítico, ya que plantean problemas que afectan a la sociedad actual. Son obras, que van más allá del puro entretenimiento, y sus argumentos pueden ser la base para trabajar con los y las adolescentes en el ámbito educativo (Heller, 2012) sobre temas como el militarismo, la violencia contra las mujeres (Thomas, 2012), la ecología (Oliver, 2011), la banalidad de los espectáculos televisivos (Bartlet, 2012) o la injusticia en el reparto de poder en el mundo (Fisher, 2012; Tang, 2011) dependiendo de la clase, de la raza o del género que a cada individuo le ha tocado vivir.

El que aparezcan personajes femeninos fuertes y violentos no es un hecho novedoso ya que, a partir de los años 80, estas figuras no eran extrañas en los géneros de acción o ciencia ficción. Lo que tienen de original es que por primera vez son heroínas que no están hipersexualizadas, y no reproducen el lugar común de que las mejores fichas que pueden jugar las mujeres en el tablero social son la belleza, la juventud y una más o menos elegante sobrepresentación de la feminidad. Son mujeres que luchan con las armas propias de los varones: la fuerza física para conseguir sus fines, y lo hacen sin recurrir a las tradicionales “armas de mujer” que la ficción cinematográfica ha señalado como las más “legítimas”, como son la manipulación emocional, el uso de la sexualidad o la instrumentalización de la supuesta debilidad femenina frente a los varones.

1. Nos referiremos sólo a los tres estrenos cinematográficos, dejando que dos de ellos proceden de éxitos literarios (*Millenium* y *Los juegos del hambre*), ya que el análisis literario de las obras requeriría de otra aproximación metodológica. Obviaremos también el hecho de que la saga *Millenium* haya sido producida al completo en Suecia y después en Estados Unidos.

Una relación de exclusión: feminidad y violencia física

Mujeres y violencia física es un binomio inaceptable porque la feminidad como entidad abstracta —encarnada sin embargo en los cuerpos y los roles sociales— está definida por la imposibilidad de ejercer la violencia física. Este principio ha sido una constante en la representación cultural: desde los cuentos infantiles² a las leyendas heroicas, desde las tradiciones orales a la literatura escrita o desde los textos de alta cultura hasta la baja cultura, la feminidad aceptable se dibuja como una identidad que debe construirse reprimiendo la práctica de la violencia física. Las mujeres pueden ser poderosas, e incluso malvadas, pero su poder debe proceder del uso de las “malas artes”: el engaño, el ataque indirecto y la ocultación de los deseos propios, tal como corresponde a los débiles. No enfrentarse de forma directa a los problemas, utilizar las vías ocultas y menos visibles para la autodefensa es el camino legítimo marcado por la tradición.

Sin embargo, en nuestra historia cultural las mujeres violentas están presentes en el imaginario social con un valor altamente negativo, como formas cuasi-monstruosas, anormales e incluso ilegibles dentro del orden de los géneros. Una mujer violenta es extraña y bestial, incluso si utiliza la violencia en la defensa de su integridad física. Las figuras de las Bacantes, las Erinias, las Lady Macbeth, las Medea y Clitemnestras, las Judith o Artemisas poseen un halo de extrañeza que las coloca fuera de la racionalidad (Esteve Santos, 2005). Son pesadillas atroces y despiadadas que desafían la norma que dicta que las mujeres no deben llevar a cabo actos violentos contra los demás. ¿Qué puede significar entonces esta insistencia en imágenes de este tipo? ¿Qué hay de cinematográficamente atractivo en representar a las mujeres imponiéndose por la fuerza? ¿Es sólo una forma de exorcizar, neutralizar y anular simbólicamente el temor a que las mujeres puedan llegar a imponerse como género? Pudiera ser, si entendemos las representaciones mediáticas como una especie de imaginario colectivo donde se representa, no la realidad, sino una “representación simbólica” de esa realidad, es decir, un escenario donde vemos “encarnadas” en ficciones no sólo las estructuras del poder, sino también sus fantasmas: todas las formas de subversión posible. Por eso los medios de comunicación son contradictorios: por una parte son conservadores, perpetúan estereotipos, pero por otra los alteran. Son conservadores porque reproducen la ideología dominante, pero también nos permiten sentir empatía (sin culpabilidad) por los canallas, ver que los rebeldes contra el sistema encuentran la felicidad, o incluso (y es el caso que nos ocupa) dar existencia a mujeres violentas que

2. Es verdad que los cuentos tradicionales reconocen la capacidad femenina para conseguir sus propios fines basada en la astucia y las alianzas entre los débiles que salen triunfantes del conflicto con los poderosos: hombres diminutos, niños sin fuerza física pero astutos, mujeres aparentemente débiles pero inteligentes... Aunque parte de la cultura popular (por ejemplo, el refranero) recoge toda una tradición misógina, en los cuentos populares, en muchos casos, se subvierte esa tendencia. Véase Juliano, Dolores (1992)

pueden serlo sin perder su “feminidad”. La ficción mediática es ese lugar único donde los sueños de individualidad³ capitalista se cumplen sin que eso suponga una auténtica devastación para los procesos de integración humana y necesaria en lo colectivo.

En los últimos tiempos, la preocupación histórica de cuánto influye la violencia representada en la vida real se ha trasladado también a la población femenina, y se llevan a cabo estudios que se preguntan si la aparición de mujeres violentas en la ficción está influyendo en la actitud de las adolescentes (siempre pensadas como colectivo débil e altamente influenciable). Aunque no es este el objetivo de nuestro trabajo, queremos señalar la paradoja de cómo la respuesta general a ese tipo de estudios es que la influencia de modelos de mujeres violentas en la ficción en la actitud de las mujeres jóvenes existe, cuando es totalmente imposible de demostrar, incluso que los índices en el uso de la violencia femenina hayan aumentado en los últimos tiempos. Por ejemplo, Rosario Pozo Gordaliza (2012:3), en un interesante trabajo, llega a la conclusión de que la violencia de las chicas en la vida real “es más una construcción social que una realidad empírica”, y que, en todo caso, la relación más directa que se puede establecer entre el uso de la violencia y las mujeres jóvenes, tiene que ver más con la vivencia en un contexto en el que la violencia se sufre más que se ejercita, mientras que los medios de comunicación tienen a magnificar un suceso violento cometido por mujeres, explicándolos como actos “innaturales” dentro de la construcción de género.

Los medios construyen una posición ambivalente ante la violencia en la que fascinación y rechazo van unidas, debida a que, como individuos, vivir de forma integrada en una sociedad como la nuestra supone renunciar al ejercicio de la violencia personal, mientras que la ficción nos proporciona la posibilidad de sentir empatía y afecto por personajes que no son nada pacíficos ni tienen un comportamiento ético. La ficción está llena de héroes que lo son, entre otras cosas, gracias a su capacidad para ejercer la violencia. Sería una tarea ardua y altamente especulativa para nosotros interpretar por qué esto es así, que nos llevaría al terreno de la psicología social, en la que existen interpretaciones múltiples sobre el comportamiento colectivo. En todo caso está claro que cuando unos temas aparecen de forma obsesiva y recurrente en la ficción es porque hay una preocupación social entorno al mismo.⁴ Si aceptamos la hipótesis anterior, podemos preguntarnos entonces qué puede significar la

3. Sería imposible hacer un elenco de trabajos sobre individualidad y subjetividad que resultase completo, ya que este es uno de los grandes temas de muchas de las humanidades de los últimos años. Recientemente se ha publicado en España uno de gran interés elaborado por Almudena Hernando (2012) por incorporar la perspectiva de género.
4. Por ejemplo en la ficción mediática hay sin duda dos temas o elementos recurrentes que cualquiera detecta sin ser especialistas en análisis de medios: la violencia y las relaciones afectivo-sexuales. Es difícil ponerse por ejemplo frente a una pantalla del televisor si ver varias escenas de violencia. Baudrillard (1991) decía que cuando algo aparece de la realidad de la gente aparece obsesivamente repensado en las pantallas. Sobre el tema de la violencia y el mal véase También Imbert (1999)

emergencia de modelos femeninos violentos en la narrativa cinematográfica. ¿Una preocupación por una posible “masculinización de las mujeres” es una vez más fascinación del espectador masculino frente al peligro que podría implicar que las mujeres adquiriesen las mismas capacidades físicas que los varones? Cualquier respuesta a estas preguntas no pasaría de ser un argumento imaginario, dada la poca investigación social que hay respecto a estos temas.

Por otra parte, el tema de la violencia ha estado presente en los debates feministas, si bien en el contexto del pacifismo, basado sobre todo en el principio de que las mujeres somos “naturalmente” menos violentas que los varones, y pareciera que además tenemos de dar ejemplo de esa cualidad. El presupuesto es que la violencia y la guerra son cosa de hombres, y que el feminismo en sí mismo es un movimiento pacifista. Por ello, la propuesta de las mujeres que usan la violencia física para conseguir sus fines, pudiera parecer para muchas mujeres (también para algunas feministas) una idea inaceptable. Desde esta perspectiva, la prefiguración de mujeres que usan la fuerza en la ficción, pudiera no tener nada de liberador, y podríamos imaginar un mundo ideal donde los ideales pacifistas triunfaran. En todo caso este es un debate que si bien es muy interesante nos desvía de nuestro objetivo de querer entender qué papel juegan las mujeres violentas en la representación social, y más en concreto, si pueden o no resultar modelos de empoderamiento para las mujeres jóvenes. En todo caso conviene aclarar que no hablamos de “modelos de comportamiento” sino en “modelos-de-posibilidad-de ser”, en el sentido que argumenta Nancy Frazer (2008:28) cuando habla de “justicia simbólica”, o derecho al reconocimiento en clave de igualdad. Si en la ficción es legítimo que los varones utilicen la fuerza física ¿no debe ser posible que esto ocurra también para los personajes femeninos?⁵ Es una cuestión de “justicia simbólica” que las mujeres estén en clave de igualdad representativa respecto a la violencia. No decimos que las mujeres tengan el derecho a ser violentas en la realidad, como tampoco lo pedimos para cualquier persona. Lo que sí planteamos es la pregunta de si estas figuras fálicas de los últimos tiempos son figuras positivas ya que corrigen un imaginario que no respondía a la realidad, dividiendo a hombres y mujeres en dos esferas diferentes respecto al uso de la violencia y la capacidad de representarla de una manera legítima.

Las “heroínas fálicas” tienen una historia

Las heroínas fálicas son aquellas que en la ficción cinematográfica han adquirido alguna de las características que son propias de los varones, o lo que es lo mismo, mujeres que exhiben valores de la masculinidad en un sistema social que separa lo masculino y lo femenino a través de categorías opuestas del tipo: razón / pasión; control / descontrol; objetividad / subjetividad; fuerza /

5. Tomo prestado el concepto de Nancy Frazer, pero la argumentación sobre la violencia es nuestra, ya que ella no lo utiliza en este sentido concreto.

debilidad... como si entre esos dos valores no hubiera todo un desarrollo de posibles categorías intermedias. Las mujeres fálicas en el cine son las que han asimilado un punto de vista adjudicado a los varones: utilizan la violencia física y la coacción para conseguir sus fines, no se dejan manipular sentimentalmente poniendo como disculpa los afectos, pueden llegar a controlar y limitar el poder masculino en la escena, utilizan las armas de combate propias de los hombres, y algunas de ellas pueden decir palabras malsonantes y soeces (aunque sin duda este es el rasgo menos “digerible” para las heroínas femeninas).

¿De dónde surgen estos modelos de mujeres violentas? Ya hemos comentado en otros textos (Bernárdez, A: 2002, 2008,2009) que el cine y los medios de comunicación son representaciones de imaginarios preexistentes en la literatura y la iconografía y, en este caso, estas figuras son una evolución de las mujeres fatales o “vamps” del cine de principios del siglo xx⁶, cuyo comportamiento no se regía por los códigos sociales de la época. Pero la historia de las mujeres fálicas es más tardía. El concepto remite a una época en la que comenzó a gestarse una productiva teoría feminista del cine en los años setenta, fruto del movimiento feminista de la misma época, y en concreto del ya clásico trabajo de Laura Mulvey (1988) publicado en 1978 en el que utilizaba la teoría psicoanalítica para explicar el papel principal de las mujeres en el cine como objetos para ser mirados por los hombres.

Sin pretender hacer una historia exhaustiva del cine de mujeres guerreras, nos interesa destacar que es significativo que, mientras se producía la Segunda Ola de Feminismo de los años setenta, en las pantallas comenzaran a aparecer mujeres que se salían de las normas de género pero que, sin embargo, ya no poseían el halo trágico de las *vamps* y las mujeres fatales de los años treinta y cuarenta, a las que la narrativa al uso les ofrecía sólo dos alternativas: el volver arrepentidas al hogar familiar o los brazos de un amante bondadoso, o una muerte social o incluso física tristemente espectacular (Paglia, C. 2001 y Sánchez, S. (coord.), 2005). Las mujeres fálicas de los ochenta y noventa empezaron a librarse de la penalización del hecho de luchar por sí mismas, entre o contra los varones. El caso más significativo fue la película *Alien, el octavo pasajero*, dirigida por Ridley Scott en 1979, cuyo personaje principal, la teniente Ripley, llamó poderosamente la atención cambiando el imaginario de las posibilidades de las mujeres para asumir roles no tradicionales. Es significativo que este personaje se dé en un género masculino por excelencia: la ciencia ficción, que reúne elementos como el gusto por la tecnología, la ciencia y la posibilidad de utilizar la fuerza y la racionalidad con un control omnipotente de la naturaleza.

Otra película interesante fue *Terminator* de 1984, dirigida por James Cameron en la que una mujer, Sara Connor, muy poco estetizada, lucha con armas masculinas contra un mortífero robot que viene del futuro a matarla. En el año 1986 se estrena *Alien 2, el octavo pasajero*, esta vez dirigida por James Came-

6. Véase por ejemplo (Hanson, H.: 2007; Sanchez, S. (Coord.): 2005; Paglia, C.: 2001; Bou, N. (2006).

ron donde aparece una figura que se acabará convirtiendo en un clásico de las películas de ciencia ficción o del género bélico y que resultó ser muy impactante en ese momento: la Private Vasquez, capaz de manejar gigantescas armas de fuego, musculosa y vestida con camiseta de tirantes, pantalones de campaña y una cinta para recoger su escaso pelo cortado casi al rape. Todas estas figuras representaron una auténtica alteración de los paradigmas tradicionales al permitir que las mujeres se introdujeran en la esfera de la representación de la violencia con una cierta igualdad respecto a los varones.

Estas mujeres fállicas podemos interpretarlas como una especie de “hijas” no esperadas del feminismo de segunda ola de los años setenta, y representan la visión más comercial y popular de las reivindicaciones feministas que se estaban planteando desde los movimientos sociales y las teorías más radicales de aquellos años. Pasado ese primer momento, durante los ochenta, sin embargo, se pudo observar una restitución de modelos de hombres y mujeres más cercanos a los roles de género tradicionales. En un trabajo clásico publicado por Susan Faludi (1993) en el año 1991 analizaba cómo en Estados Unidos se había producido una reacción conservadora, desarrollándose una especie de “semiosfera”⁷ comunicativa donde abundaban las representaciones de mujeres “castigadas” en la representación por no cumplir con los roles clásicos. La creación de estas figuras de mujeres violentas pero sometidas a los cánones físicos de hipersexualización forma parte sin duda de esta reacción conservadora.

Así, las mujeres eran protagonistas de películas de acción donde intervenían de forma activa, usaban armas y se mostraban capaces de matar como los hombres, pero aparecían, una vez más, condenadas a encarnar una determinada estética en la que su ser acababa subsumido a la representación de la sexualidad. Podemos explicar así la estética que se impone por ejemplo en la película *Los Angeles de Charlie*, del año 2000 (dirigida por Joseph McBinty Nichol) donde el reclamo mayor es el cuerpo de las mujeres detectives que siguen los mandatos de un jefe que no llegamos a ver. Estas figuras son significativas porque sufren claramente un proceso de neutralización respecto a la serie de televisión en la que se basa la película, emitida por la ABC entre los años 1976 y 1981 que alcanzó un gran éxito de público en el mundo entero.

Muy cercano a ese estreno estuvo el de *Lara Croft: Tomb Rider* (dirigida por Simon West) y estrenada el año 2001, inspirada en un videojuego de gran éxito del mismo nombre distribuido a partir del año 1996. La imagen de *Lara Croft*

7. Término utilizado por Jury Lotman y desarrollado en el texto “Acerca de la semiosfera” dedicado a Jakobson y publicado en 1996. La semiosfera consiste en una interacción de textos de cultura que crean un determinado ambiente comunicativo, unas ideas que son reforzadas y explicitadas en distintos textos que pueden circular en el cine, en la televisión, en la prensa, en la comunicación interpersonal, etcétera. Lo interesante del término es la idea de Lotman de que “El trabajo fundamental de la cultura (...) consiste en organizar estructuralmente el mundo que rodea al ser humano (...) es lo que hace posible la vida en relación.” (1996: 70) Faludi no utiliza el concepto pero a mí me parece muy interesante introducirlo en este contexto.

es ya un “clásico” en el imaginario de las generaciones jóvenes. Su ropa ajustada, sus pantalones cortos y las cartucheras de las pistolas sujetas directamente sobre las piernas ha resultado ser un icono para las mujeres adolescentes fascinadas por la estética asociada al poder y la independencia que transmitía el personaje de la arqueóloga británica.⁸

Otro caso de sexualización espectacular del cuerpo de la mujer fálica propio de los años de principios del siglo xxi es el de *Catwoman*, película dirigida por Pitof en el año 2004. También este personaje procede de un cómic de los años cuarenta y de la serie televisiva *Batman* de los sesenta. Hay versiones anteriores en el cine, pero lo interesante de este caso, es ver cómo el personaje de Catwoman produce un discurso sobre la construcción de la feminidad como un sistema que requiere una alta elaboración sobre el cuerpo. Es significativo que su oponente sea la mujer que dirige una empresa de cosméticos y que consigue ser siempre hermosa a base de faltar a todo principio ético. *Catwoman* es “tan femenina” cuando se transforma en gato, que resulta risible, un personaje de parodia en fino de los espectáculos de striptease donde las mujeres son exhibidas fingiendo desear a los varones que las miran.

Y, por último, uno de los ejemplos más interesantes de heroína fálica es Beatrix Kiddo, protagonista de las dos partes de *Kill Bill* estrenadas el año 2003 y 2004 respectivamente y dirigidas por el exitoso y controvertido Quentin Tarantino. Este personaje también ha proporcionado un modelo de estética corporal de gran éxito popular, haciendo que miles de mujeres se hayan vestido durante años utilizando el tipo de ropa deportiva que exhibe Uma Thurman.⁹ El éxito de esta película, y sobre todo su aceptación por parte de las mujeres jóvenes, es una muestra de que el cine sigue teniendo una gran influencia ideológica, capaz de interactuar además con nuevas formas comunicativas como los videojuegos e internet. Las mujeres a las que nos referimos son las hijas de aquellas que vivieron en su juventud en Mayo del 68 y los cambios sociológicos ocurridos entonces. Son mujeres que han tenido acceso a la educación, a la sociedad del bienestar y que salen de la adolescencia sintiendo que su vida discurre en paridad con los varones ya que han sido educadas en clave de igualdad con ellos, y que por lo tanto no necesitan las reivindicaciones feministas que perciben como propias de sus madres o sus abuelas.¹⁰ Se produce así una identificación poco conflictiva con las mujeres agresivas y guerreras que ven en la pantalla porque han aprendido a leer estas narrativas con distanciamiento irónico y juego estético. *Kill Bill* pueden verla como un

8. Sigue siendo un trabajo pendiente imposible de abarcar en este trabajo de tipo interpretativo el contestar a la pregunta de por qué estos modelos han gustado tanto a las mujeres jóvenes del mundo entero. Es sin duda un reto para una investigación de tipo empírico.
9. Roberto Sabiano ha sabido plasmar de forma muy práctica en su texto *Gomorra* (Barcelona, Debate, 008) la influencia de la estética *Kill Bill* en las mujeres cercanas a la camorra napolitana.
10. Al menos esto es lo que argumentan estas autoras que denominamos “postfeministas”, como Camille Paglia, que afirman que las jóvenes actuales sienten el feminismo como algo propio de sus madres, porque ellas dan por conseguida la igualdad social.

cómic, una broma que hace reír, y a Beatrix Kiddo como violenta pero con un atractivo extraordinario, en un universo donde las mujeres tienen las mismas posibilidades que los varones de obtener sus objetivos usando la fuerza física. El personaje dice en un momento: “Lo que me falta es compasión, perdón y piedad, no el raciocinio.” Es una manifestación clara de cómo las mujeres pueden hacerse con la cualidad masculina clásica: la razón para mover sus acciones, y sin duda, es reconfortante ver que una mujer puede vengarse con contundencia en un mundo donde ya no se distingue entre hombres y mujeres, donde puede renunciar al amor de pareja, mientras mantiene el deseo de ser madre. La última frase de la película es “La leona ha vuelto con su cachorro y todo está bien en la selva”. Es interesante esta visión que parece justificar los actos violentos de una mujer, si estos se deben a la defensa de su prole.

Sobre la estetización del cuerpo de la mujer fática

La crítica feminista ha destacado lo problemático que puede ser para las mujeres reales construirse una identidad social basada en los modelos mediáticos que exigen una sumisión a los cánones de belleza establecidos en cada época (Wolf, 1991; Rodin, 1993; Jeffeys, 2005; Orbrach, 2010). Con la exhibición total del cuerpo como requisito para cualquier modelo o actriz que aparezca en las pantallas, el difuso ideal de belleza requiere ahora un examen minucioso y detallado sobre una multiplicidad de fragmentos corporales, que son observados por las cámaras con la atención de un anatomista neurótico. La belleza femenina, que hasta hace pocas décadas se centraba en una visión general sobre el cuerpo vestido y el rostro de las actrices, hoy día se ha convertido en una exigencia de perfección en todos los fragmentos que una cámara pueda transformar en imágenes. La belleza ideal ya no recae en el rostro, la ropa o el volumen general del cuerpo. La belleza ya no es eso “inefable” e “indescriptible” que ni los filósofos pueden definir del todo. Hoy la belleza está en orden de la materialidad de lo que se pesa y se mide, de lo que se observa respecto al color de la piel o el volumen muscular. La feminidad deja de ser esa interioridad que aflora en las mujeres buenas para perder toda trascendencia. Es lo que se observa, se cuantifica y racionaliza dentro de unos parámetros precisos, y si la actriz que aparece no da la talla en alguno de los elementos de su cuerpo, la producción cinematográfica no tiene ningún problema en sustituirlos por otros.¹¹

La interpretación de los medios de comunicación como creadores y transmisores de estereotipos negativos para las mujeres ha sido cuestionada en los últimos tiempos. En 1993, Naomi Wolf, suscitó una gran polémica en el mundo anglosajón al publicar un libro que no ha sido traducido en España titulado

11. Un ejemplo es el caso de la película *Pretty Woman*, en la que el director consideró que las piernas de Julia Roberts no daban la talla para la presentación del personaje femenino en las primeras escenas y fueron sustituidas por imágenes que pertenecían a otra actriz.

Fire with Fire: New Female Power and How it Will Change the 21st Century cuya tesis era que el feminismo produce un modelo de mujer-víctima con la que las jóvenes de nuestras sociedades ya no se identifican. ¿De dónde obtienen las jóvenes entonces los nuevos modelos de identidad? Naomi Wolf contesta que los medios de comunicación que a partir de los años noventa, se prodigan en la creación de modelos de mujeres fuertes que pueden ser utilizados por las jóvenes como herramienta para producir un cambio social, al reforzar la idea de que las mujeres obtienen poder superando el papel de víctimas a las que la cultura tradicional las sometía. La abundancia de mujeres guerreras en las series de televisión, en los videojuegos, podría suponer para Wolf un socavamiento de la “mística masculina” y los medios pasan así a ser considerados como divulgadores de una nueva ideología donde las mujeres encuentran modelos de estrategias para la acción.

Sin embargo, frente al optimismo de Wolf y la crítica posmoderna, es evidente que los modelos dominantes en los medios siguen siendo los contruidos sobre valores dicotómicos de los géneros, y podríamos preguntarnos cómo se explica que no haya ninguna mujer fálica fea. Si somos capciosos, podríamos explicarlo diciendo que, al fin y al cabo, todas las películas que hemos referenciado están dirigidas por hombres. Si vamos más allá, podemos preguntarnos también si esas representaciones no implican una “domesticación” o neutralización de la inquietud o incertidumbre que pueda provocar una figura de mujer-guerrera porque, al fin y al cabo, el mostrar un cuerpo espectacular en una pantalla, es una forma de hacerlo imaginariamente accesible a todos los espectadores.

La exhibición sin límite de los cuerpos bellos no es la única estrategia que puede ponerse en marcha para producir una domesticación tranquilizadora del nuevo estereotipo, ya que hay otras que tienen que ver con la estructura narrativa de la historia. Por ejemplo, la justificación de que una mujer se vuelva extremadamente violenta sea porque recibe un mandato externo, que en este caso es siempre masculino. Las protagonistas de *Los Angeles de Charly* son comandadas por un jefe bastante chulesco al que no vemos nunca, pero que parece tener un conocimiento absoluto sobre la personalidad y las acciones de las detectives así como una capacidad total para conseguir que ellas hagan lo que él quiere. O en el caso de Lara Croft, la protagonista lucha contra las fuerzas del mal cumpliendo el mandato de su padre ya fallecido al que tiene un gran reconocimiento por haberla cuidado en la adolescencia.

Otra estrategia narrativa domesticadora es atribuir “motivos maternales” a la violencia femenina, cumpliendo así el consabido estereotipo de madre coraje, muy aceptable en el imaginario público.¹² En *Kill Bill*, la protagonista mantiene una lucha feroz contra el entorno de un amante que la abandona después de intentar matarla y hacer que se malogre su maternidad. En *Terminator*, la protagonista pasa de ser una pacífica ama de casa, a defensora de un hijo que ni siquiera ha sido engendrado frente a un ser

12. Sobre ciencia ficción y maternidad: Meras, L. 2012.

robótico indestructible. Incluso en la saga de *Alien*, se juega con la maternidad y la reproducción tanto del monstruo como de la protagonista, que tendrá que descubrir que cuando consigue volver a su mundo, su propia hija se ha muerto de anciana.

En definitiva, vemos cómo las heroínas fáticas presentan una duplicidad al representar la tentación y el peligro en la forma tradicional más maniquea. Su lenguaje corporal es masculino, utilizan armas, pero al mismo tiempo son hiperfemeninas. Ninguna figura del imaginario representativo cinematográfico exhibe de forma más clara y contundente que la femineidad y la masculinidad son identidades que se construyen en la representación para ser “vistas” y reconocidas como tales. Podemos leer estas figuras como positivas ya que ofrecen a las mujeres unos modelos de empoderamiento (Hains, R. C., 2009) frente a los varones, pero el conflicto que supone que las mujeres adquieran poder sólo a base de utilizar las estrategias propias de lo masculino, es una cuestión muy problemática para el feminismo en la actualidad (Waites, 2008): la emulación de los hombres podría suponer el reconocimiento de un complejo de inferioridad respecto al código masculino que se imita.

La anti-belleza: *Baise-moi* (2000) de Virginie Despentes

Un caso interesante para el análisis lo proporcionó en el año 2000 la película *Baise-moi* (traducida en España como *Fóllame*) dirigida por Virginie Despentes y Coraline Trinh Thi, basada en una novela publicada el año anterior de Virginie Despentes. La película era un *road-movie* donde dos mujeres que han sufrido experiencias muy duras se encuentran de casualidad y emprenden juntas un viaje en busca de varones con los que mantener relaciones sexuales y luego matarlos. Esta película de bajo presupuesto cuestiona el mito de la masculinidad asociado a la clásica mezcla de violencia y sexo. Es interesante para nosotros en tres aspectos: el primero porque nos proporciona un contraste con la estatización que lleva a cabo el cine comercial de las escenas violentas presentándolas como atractivas; el segundo, al poner al descubierto la trampa de la representación que hace emocionante el sufrimiento de las mujeres en la pantalla al mostrarnos escenas donde las actrices aparecen como mujeres de verdad, sin estetizar; y el tercero y más interesante al conmovernos al ver mujeres utilizando la violencia de forma descarnada. En estas mujeres queda poco de los personajes amables de *Thelma y Louis* que supuso una auténtica conmoción cuando se estrenó en 1991 al mostrar a mujeres en la pantalla que respondían con violencia a la violencia machista. Los dos personajes femeninos de *Baise-moi* no nos ofrecen la posibilidad de mostrar empatía con ellas como lo hacían las de la película dirigida por Ridley Scott. Tal vez por eso *Baise-moi* causó tanta indignación en algunos países: las mujeres violentas sin estetizar se sitúan en el mundo al margen de las normas de género. Cómo hablan, se mueven o miran, cómo piensan y actúan es algo inaceptable en el imaginario colectivo porque, pese a todos los cambios en las teorías y en las prácticas sociales y a que aparentemente muchas cosas han cambiado, los ro-

les de género siguen constriñendo a los individuos en unos paradigmas cuya alteración supone una penalización social muy fuerte.¹³

Una de las cosas interesantes de Despentés es que pone al descubierto un mecanismo para desestabilizar el paradigma del género, pero difícil de asumir y llevar a cabo en la vida cotidiana. En su texto *Teoría King Kong* (2007: 7), afirma: “Escribo desde la fealdad, y para las feas, las viejas, las camioneras, las frías, las mal folladas, las infollables, las histéricas, las taradas, todas las excluidas del gran mercado de la buena chica”. Despentés afirma que sus creaciones están destinadas a lo que denomina “proletarias de la feminidad”, todas aquellas a las que el “reparto” de dones femeninos no las ha favorecido, y también para los hombres que no han llegado a adquirir los dones requeridos para la masculinidad. En cuanto a la ficción, señala cómo a las mujeres se las sigue manteniendo en la representación como seres sometidos a los que se puede vejar con el regocijo de la audiencia. En una entrevista afirma, por ejemplo: “Hoy, cuando veo las películas taquilleras o si le echo un ojo a MTV, tengo la impresión de que a las mujeres se les trata con mucho sadismo, se les ve demasiado a menudo con la cara ensangrentada arrastrándose por el suelo; me parece que faltan hombres jóvenes en braguitas, corriendo y llorando por el bosque y perseguidos por mujeres maníacas con enormes motosierras”.¹⁴ ¿No es esta una afirmación de justicia simbólica? Sería injusto leer esta declaración con un simple gusto morboso por la violencia. Más bien podemos ver cómo en los textos hay un reconocimiento a la diferencia social de trato real y simbólico a las mujeres, y la necesidad de la restitución y equilibrio del paradigma de género.

Millenium, Avatar y Los juegos del hambre: ¿Representaciones postfeministas?

Pudiera parecer extraño relacionar *Avatar*, *Millenium15* y *Los juegos del hambre*, tres producciones cinematográficas tan distintas en muchas cosas, como son la forma de producción, el presupuesto disponible, los gastos en publicidad o la propia procedencia como materiales narrativos llevados al cine. Pero en este caso nos interesa destacar al menos tres elementos que las unen: un enorme éxito de público y el hecho de que las protagonistas puedan ser calificadas como heroínas fálicas que, sin embargo, contradicen modelos anteriores al no ser sexualizadas y aportar a los personajes rasgos propios de la feminidad estereotipada, sin que resulten ser negativos en el desarrollo de la acción.

13. De hecho, la película fue censurada en varios países.

14. Entrevista en el enlace http://www.melusina.com/rcs_gene/54-062.pdf

15. Las tres películas basadas en las tres novelas de Stieg Larson publicadas entre 2005 y 2007 fueron rodadas prácticamente al mismo tiempo y estrenadas todas ellas en el año 2009. *Millenium I* fue dirigida por Niels Arden Oplev, y *Millenium II* y *Millenium III* por Daniel Alfredson.

En la saga *Millenium* el personaje eje de la trama es Lisbeth Salander, una joven de estética post-punk y que algunos autores han calificado como “nómada de lo femenino”. En la película *Millenium 1: Los hombres que no amaban a las mujeres* de producción sueca y estrenada en el año 2009, el personaje de Salander es una mujer que no cumple con las normas de la feminidad y, sin embargo, todas sus acciones se encaminan a restituir el derecho de las mujeres a la integridad física y a la igualdad frente a la posición dominante de los varones. Es un personaje de una sexualidad ambigua, individualista, que ha visto en la infancia los malos tratos infringidos por su padre a su madre, y ella misma sufre el mal trato de ciertos hombres e instituciones, que la han hecho dependiente del sistema público de protección social que la deja inerme frente a la depredación de un hombre malvado. Es un personaje que mira las instituciones y las normas de soslayo y se impone vivir al margen de ellas. Como las princesas de cuento, también tiene un don: memoria fotográfica y una extraordinaria inteligencia que emplea en el dominio de la informática. Sus habilidades para sobrevivir en un entorno hostil a las mujeres están vinculadas a la puesta en juego de valores que nada tienen que ver con la feminidad normativa, que presupone que el principal valor que poseen las mujeres en la sociedad para conseguir sus fines es administrar su poder de seducción frente a los hombres. Es una mujer con cuerpo de adolescente, con una independencia considerada patológica y “extraña” en su entorno y que no se doblega ante un sistema que exige a las mujeres jóvenes mantenerse en un segundo plano. Lisbeth Salander no teme a la violencia, responde con violencia a la violencia masculina, venga los malos tratos, y lo hace con un instinto de individualidad muy fuerte. No hay en estos textos un feminismo explícito, o discursivo, pero sí lo hay en el desarrollo de la trama y en la empatía que produce un personaje por su fortaleza moral frente a la injusticia.

El caso de *Avatar* es totalmente distinto. Lo que sorprende no es tanto la naturalidad con que aparecen mujeres poderosas, como el hecho de que una “estética femenina” esté presente en una obra de ciencia ficción, un género masculino por excelencia tanto en literatura como en cine. Es novedosa para la ciencia ficción la creación de un mundo “hermoso” y delicado en un género que suele estar dominado visualmente por la exhibición de la chatarra, la degradación de la vida y de los entornos poco naturales. En este tipo de películas dominan visualmente los colores fríos, metálicos: los blancos, los grises. Pensemos por un momento por ejemplo en *Matrix*,¹⁶ que consiguió también un gran éxito de taquilla: los personajes vestidos de negro, un mundo en decadencia o extremadamente tecnificado, donde la estética dominante es el negro y la oscuridad. También podemos tomar otro gran éxito,¹⁷ *Blade Runner* (todavía hoy película de culto), donde lo único que brilla y tiene luz son los neones de una ciudad en decadencia. En *Avatar*, sin embargo, vemos una

16. Estrenada en 1993 y dirigida por los Hermanos Wachowsky. En realidad es una trilogía cuyas dos últimas películas fueron rodadas de forma simultánea.

17. Dirigida por Ridley Scott y estrenada en 1982.

naturaleza imaginaria desbordante, llena de luz y de vida. Un mundo que se contrapone a la realidad de los humanos, que han agotado sus propios recursos naturales y se lanzan a la aventura de robar los recursos ajenos en Pandora, una luna del planeta Polifemo, donde viven los Naa'vi, una hermosa raza de seres de piel azulada y rasgos felinos. La recreación de la naturaleza Naa'vi está "feminizada" por primera vez en la historia del cine de ciencia ficción. Es significativo también que este rasgo haya pasado tan desapercibido para la crítica y el público, que han aceptado con aparente naturalidad dentro del género la reproducción de una naturaleza de cuento infantil, delicada y brillante.¹⁸ Cabe preguntarnos de forma capciosa qué hubiera pasado si la directora de esta película hubiera sido una mujer. ¿No se la habría tachado de "cursi" o excesivamente "infantil" para el género? Sin duda, sería así. Debe tener poco de casual que la primera mujer que ha obtenido un Oscar a la mejor dirección en más de ochenta años de historia de los premios haya sido Kathryn Bigelow en 2010 con la película *En tierra hostil*, un filme bélico que es toda una exaltación de los valores masculinos propios de ese género cinematográfico, consumido eminentemente por hombres.¹⁹

En *Avatar* aparece además un tema clásico en la representación cinematográfica americana: el amor interracial, encarnado aquí en un humano que toma un avatar de Naa'vi para acercarse a esa cultura y vencerlos de que deben abandonar su tierra. La resolución del conflicto es también clásico: el amor del protagonista, el militar parapléjico Jake Sully por la protagonista Neytiri, triunfará sobre toda diferencia y salvará de paso a su cultura de la destrucción pretendida por los humanos invasores. Hasta aquí lo prototípico en cuanto al género de la película, pero su riqueza está en que podemos ir más allá y analizar un texto cinematográfico que plantea un discurso reflexivo sobre distintas realidades, como el tema del medio ambiente o la relación perversa que en los últimos años se ha establecido entre las universidades, las empresas y los estados poniendo instituciones como los ejércitos al servicio de estos para conseguir sus fines.

Podemos hacer una crítica de la desconfianza señalando que este tipo de argumentos son oportunistas para agradar al gran público, pero lo que nos parece interesante de este planteamiento es la presuposición implícita sobre el público que hay en la obra. El director parece dirigirse a personas que entienden que la conciencia ecológica es necesaria y que comienzan a cuestionarse

18. Somos conscientes de que calificar algo de "femenino" y "masculino" supone situarse en un paradigma interpretativo "clásico" dentro de los géneros, dibujados como eje de oposiciones binarias... A pesar de que parte de la teoría feminista contemporánea defiende que estamos ante un cambio de paradigma en el que ya no se puede hablar desde estas categorías, y que afirma que deberíamos hablar de "identidades múltiples", "identidades líquidas", "inestables", "en construcción" y toda la batería de calificativos que nos pueden servir en este caso, no podemos olvidar que el cine comercial, y los productos culturales masivos en general, siguen difundiendo de forma constante un paradigma de los géneros basados en principios dicotómicos.

19. Es significativo también que esta película desbancase en los Oscar a *Avatar*.

el fin que tendrá la depredación salvaje del capitalismo de los últimos años. Lo interesante para la reflexión no es que se trate este tema en sí, sino que un productor y director de cine comercial y unos empresarios cinematográficos que vieran con claridad que podían invertir 150 millones de dólares en marketing de la película consideren que una trama como esta pueda ser reconocible, aceptable y aplaudida masivamente hasta convertirla en la película más taquillera de todos los tiempos. En definitiva, da la sensación de que temas que hasta el momento eran propios de las discusiones culturales, han permeado el imaginario masivo de una forma contundente.

Y lo que decimos para el tema de la ecología ¿vale también para la cuestión de la representación positiva de las mujeres? Volvamos a la pregunta inicial: ¿habrá calado el discurso feminista de la igualdad de la misma forma y ya se ve con “naturalidad” una mujer representada de verdad en plan de igualdad con los varones? Al ver la película, podría parecer que sí. Las tres mujeres son fuertes y poseen una gran potencia representativa. Neitiry (Zoe Saldaña) es una mujer naa’vi guerrera, en un mundo donde no existe la especialización genérica. Ella es la experta, la que enseña los recursos para luchar al indefenso soldado humano. Es un personaje, aún así, marcado por una fuerte racialización presente en la elección de la actriz. En este mundo, varones y mujeres están equiparados en habilidades, fuerza y características físicas; sin embargo, como afirma Gayatri Spivak (2010) debemos desconfiar siempre de una lógica narrativa que nos presenta con naturalidad a los hombres blancos salvando a las mujeres de color de los hombres de color. En este caso, no se puede decir que estemos ante un personaje humano blanco que salva a la nativa de los hombres de su propia tribu, pero es interesante que los guerreros varones naa’vi se muestren altamente masculinizados en el sentido en que sienten una rivalidad atávica contra aquel que llega de otro mundo para hacerse con el poder (y las mujeres) dentro de su comunidad. En toda la película, son los varones los que aparecen reflejados en papeles altamente estereotipados.

El segundo personaje femenino interesante es la doctora Grace Augustine (Sigourney Weaver) que encarna la representación del mundo científico con “conciencia ética”. Frente al reproche actual de que la ciencia que se genera en centros de investigación y universidades esté al servicio de las grandes empresas, esta película matiza esa realidad, mostrándonos una mujer que no suspende sus principios ante los objetivos a conseguir y es ella la que se opone con contundencia a los planes torticeros y despiadados de Selfridge, el encargado de obtener rentabilidad económica para las empresas implicadas en el robo del mineral deseado. La doctora Augustine es una mujer fuerte que trata a los hombres en plano de igualdad, que no juega a obtener ventajas utilizando su feminidad y que maneja armas y vocabulario soez tal como podría hacerlo un hombre. Es un personaje bien tratado en la ficción, aunque, eso sí, será la víctima que las ficciones de este tipo reclaman en una muerte generosa y casi sacrificial.

Otra mujer fálica es la piloto Trudy Chacón (Michel Rodríguez) con la que James Cameron vuelve a visitar el estereotipo de mujer guerrera, la Teniente Vasques, que había puesto en escena en *Terminator 2*, ahora más dulcificada. La

piloto de helicópteros, ruda y experimentada, cumple a la perfección el papel de militar renegado, que renuncia a formar parte de un colectivo como ese cuando el poder que lo dirige pierde la capacidad de liderazgo para los suyos.

Por último, otra gran figura femenina es la de Mo'at, madre de Neitiry y líder espiritual del grupo. Representa la fuerza de la sabiduría y el respeto a los conocimientos y saberes tradicionales. Mo'at es un contrapunto de gran dignidad frente al mundo científico y tecnificado. Es un reconocimiento a los valores de las tradiciones orales y la intuición en la vida humana. Cuando su propia hija duda de las buenas intenciones de su amante, es ella la que mantiene la fe en el personaje y en el futuro de la vida para su pueblo.

Estas tres mujeres fuertes son representadas de forma muy positiva en áreas que eran una tradición masculina: la guerra, la ciencia y la religión. Este triunvirato imaginario da por hecha la presencia de mujeres en esferas en las que existían, pero en las que no eran reconocidas más que con un papel subsidiario.

Podemos, por último, preguntarnos qué pasa con los varones. Ellos encarnan figuras positivas, pero también las negativas y los valores tradicionalmente asociados a la masculinidad no son negados en ningún momento. Los personajes masculinos están más diversificados, pero también su puesta en escena es convenientemente exagerada: El coronel Quaritch es un personaje que acaba siendo desbordado por su propia ira y la necesidad de una venganza personal, y que actúa como un auténtico descerebrado de cómic, víctima de las barbaridades que acomete. El protagonista es un hombre que aprende de la mano de la mujer de la que se enamora que existen otros valores y otras formas de vivir sobreponiéndose al fracaso. El grupo de varones celosos del clan onomacaya son también muy significativos por cuanto representan una faceta de la competitividad y los valores de la fraternidad masculina. En definitiva, podemos decir que mientras los papeles femeninos adjudican a las mujeres nuevas formas de ser, comprender y actuar en el mundo, los estereotipos masculinos siguen estando dentro de la tradición representativa patriarcal. No aparecen más débiles o "feminizados", sino más bien enrocados en una posición y unos valores de la masculinidad completamente tradicionales.

El último personaje que refuerza la hipótesis planteada en el artículo es el de Katniss Everdeen, protagonista de la trilogía escrita por Suzanne Collins, *Los juegos del hambre*, estrenada con un gran éxito de público en el año 2012, y en cuya elaboración de guión y producción participó la autora. La saga pertenece al género de ciencia ficción adulto-juvenil calificada de género diatópico. Cuenta la historia de una América futura dividida en trece distritos y gobernada por el Capitolio. Una vez al año, cada uno de los distritos debe enviar a un chico y una chica entre doce y dieciocho años a formar parte de un espectáculo televisivo en el que deben pelear a muerte y del que solo sobrevivirá uno de ellos. El personaje de Katniss Everdeen es la representación de una mujer joven y fuerte, especializada en cazar con arco en zonas prohibidas y que mantiene a flote a su familia en una situación de miseria. Podríamos calificarla sin duda de mujer fálica ya que utiliza la fuerza y las habilidades físicas para conseguir sus fines, pero sin embargo, no está representada tampoco al modo de los estereotipos propios de los años ochenta y noventa. En primer lugar,

no cumple el estereotipo de belleza hiperdelgada al modo de Lara Croft. De hecho, la actriz Jennifer Lawrence fue elegida precisamente por tener veinte años y no los dieciséis que tiene en la novela, con el fin de que no resultase excesivamente frágil.

Lo que tiene de original este personaje es que sus motivaciones no responden a la competitividad, sino a los cuidados de aquellos a los que ama. En primer lugar, se ofrece voluntaria para salvar a su hermana pequeña de tener que luchar en los juegos, cumpliendo así un automandato. Además, en la novela se presenta una situación típica de los best-sellers juveniles: un triángulo amoroso, que en la historia no se resuelve a base de sentimientos románticos, sino de un manejo racional de la conciencia personal frente a responsabilidades asumidas de forma voluntaria. Katniss Everdeen es un personaje que, sin ser dulce en el trato de forma estereotipada, puede llegar a poseer cierta rudeza, respondiendo siempre con gran nobleza frente a las situaciones que tiene que encarar.

Katniss Everdeen es una heroína ejemplar que no pierde las características propias de la adolescencia. Tal como afirma Simmons (2012: 22), es una heroína adolescente que encarna la pasión y los valores morales en un mundo en el que todavía existe lo blanco y lo negro, sin que la madurez haya proyectado en su psicología esa gama de grises que caracteriza la moralidad de los adultos. Por eso es una obra que sirve para trabajar problemas que afectan al mundo actual desde un punto de vista crítico —la espectacularidad de la violencia, la explotación infantil en el trabajo y en las guerras, la explotación sexual (tema que aparecerá en el último de los libros)— y para que los y las adolescentes puedan reflexionar sobre la brutalidad y la injusticia. Este libro y este personaje están siendo una fuente de reflexión para pedagogos y profesorado que lo está viendo como una oportunidad para afrontar temas tan duros como la violencia (Stoltzfus, 2012) o incluso el genocidio.

Pero para nosotros, esta película es una oportunidad para reflexionar también sobre la condición actual de las mujeres en la sociedad, sobre todo en lo tocante a su representación mediática, presuponiendo que existe alguna relación entre esa representación y la realidad. En la película se naturaliza la posibilidad de que exista una mujer guerrera que cuestiona las exigencias de belleza que existen sobre las mujeres, pero que sobre todo sabe ser cuidadosa con los demás: con su hermana y con su madre, con su compañero Peeta, con la joven concursante Ruth a quien consuela cantando en voz baja cuando está herida y a la que hace un lecho de flores cuando muere, consiguiendo así humanizar un entorno terriblemente cruel donde los jóvenes se ven obligados a matarse.

Conclusiones

De la teoría feminista sobre cine generada en los años ochenta, hemos aprendido que las producciones cinematográficas pueden ser leídas no solo como un espejo que refleja la realidad, sino como una luz que ilumina distintos aspectos de la misma. La ficción es una categoría de nuestra realidad

mental que forma parte activa de la vida psíquica y física de las personas. Teresa de Lauretis (1992) decía que una de las cosas más interesantes que hace el cine es construir identidades sociales. Desde esta perspectiva, observar las nuevas identidades sociales que la gran industria productora cinematográfica propone, y de forma masiva el público admite, es objetivo inexcusable para la reflexión y la investigación sobre feminismo y cine. Y cuando decimos esto, somos conscientes de que no podemos establecer una relación cuantitativa entre el cine o la ficción y la realidad, a riesgo de caer en conclusiones pseudo-científicas. En este caso, solo podemos conformarnos con señalar de forma intuitiva percepciones sobre la sociedad que el cine y los medios pueden a su vez confirmar o desmentir.

Las producciones culturales como *Avatar*, *Millenium* o *Los Juegos del Hambre* podemos leerlas no solo como fenómenos estéticos que conquistan a amplios públicos, sino también como indicadores de las contradicciones a las que se enfrentan las sociedades contemporáneas, en las que las mujeres han ido abandonando, apoyadas por la teoría y/o las prácticas, los roles tradicionales que ocupaban en la representación y en la acción social. Uno de los estereotipos que ha acuñado el cine en los últimos treinta años y que ha adquirido un gran éxito popular es el que en la teoría feminista se ha denominado “mujer fálica”: personajes femeninos que asimilan el punto de vista masculino, usan la violencia y son capaces de controlar el poder de los hombres yendo más allá de las pretendidas “armas de mujer”. Este estereotipo de la heroína fálica tiene un recorrido histórico y está emparentado con las mujeres malas y perversas tanto de la literatura como del cine anterior, y, además, hemos visto que han sufrido una cierta deriva histórica que ha pasado de la sexualización máxima de los cuerpos femeninos a la elaboración de nuevas formas donde por lo menos los cuerpos de hombres y mujeres aparecen equiparados con relación a la belleza y a la espectacularidad representativa.

Paralelamente a esa deriva hacia una representación no excesivamente sexualizada de las heroínas han ido apareciendo otros fenómenos cinematográficos e industriales que inciden justamente en lo contrario, como son los remakes²⁰ de películas de acción de la década de los noventa que llevan inundando nuestras carteleras en los últimos años. Películas como *Desafío total* estrenada en 2012 y basada en una película de 1990 o *Dredd* basada en *Juez Dredd* de 1995 y estrenada también en 2012, que por el modo en que representan a los personajes femeninos remiten a una heroína de acción fálica clásica, es decir, a una mujer imbuida de los atributos de acción masculinos, entre ellos la violencia autista, pero que al mismo tiempo mantiene una femineidad convencional. Muy representativo de ello son las heroínas y anti-heroínas como las de *Desafío total* (2012) que aparecen embutidas en unos trajes que enfatizan la sexualidad en vez del músculo y que mitigan con ello

20. Entendiendo este término que proviene de la industria de Hollywood como las actualizaciones o las versiones modernas de películas de décadas pasadas, así como la “norteamericanización” de películas realizadas en otros países.

los atributos relacionados con el poder y la fuerza. Si bien en estos estrenos entran en juego otra serie de discursos extrafílmicos como la nostalgia hacia el cine de los ochenta y noventa, no podemos olvidar que ese carácter nostálgico se extiende también a la lectura de género, reactualizando a través de la figura de la luchadora neumática los peores discursos del retroceso (*backlash*) entendido como ataque al feminismo que Susan Faludi (1993) identificó precisamente en esa década.

Los debates que plantean la pervivencia de ambos modelos en nuestras carteleras son muy interesantes y se centran en dos vectores de análisis cruciales como son el cuerpo y el uso del cuerpo. Tanto si están hipersexualizadas o son mujeres corrientes, el principal problema que podemos plantearnos frente a estas figuras es qué significa que todas sigan siendo hermosas y jóvenes, es decir, que parezcan en su mayoría construidas para la mirada masculina, ya que esto representaría cierta domesticación de un estereotipo que acerca a las mujeres a un terreno peligroso por hacerlas capaces de utilizar la violencia que se presenta bajo una luz positiva. Kate Waites (2008) exponía que este tipo de personaje, ya esté construido como reclamo para el público masculino adolescente o como reclamo para mujeres que buscan modelos de heroísmo, siempre cumple con las nociones externas de feminidad. Es posible, pues, que la puesta en juego de esas cualidades de belleza y juventud sea una forma de hacer más factible el empoderamiento de las mujeres, es decir, un modo en el que las mujeres reales pueden obtener modelos positivos para la práctica. O dicho de otro modo: si gustan a un público femenino es porque se ofrecen como objetos de identificación fantásticos, incluyendo los rasgos físicos. Por otro lado, y tal como ocurre en los remakes de las películas de los noventa, podemos verlos de forma negativa como una continuidad de una tradición machista en la representación de este tipo de personaje.

A la hora de usar su cuerpo, la heroína de acción, la mujer fállica, se encuentra en una disyuntiva entre sexo y violencia. Las demostraciones externas de sexualidad, tal como hemos visto en *Los Ángeles de Charlie*, frenan las demostraciones de poder que pudieran estar relacionadas con la fuerza física aunque, tal y como comentábamos, también pueden ser consideradas como un elemento con el que la espectadora se identificara fácilmente. En cuanto a la violencia ejercida por la heroína de acción la crítica feminista de cine ha articulado discursos más complejos basados en la naturaleza de esas acciones violentas. Un ejemplo paradigmático sería la interpretación que hace Waites (2008) de la violencia autista de la heroína de acción como una especie de mascarada de género donde el papel de la heroína dentro de esa narrativa comercial tiene más que ver con la representación exagerada, casi histérica, de la masculinidad que con la feminidad. Para esta autora, por lo tanto, la violencia estereotipada de Hollywood transforma simbólicamente a la mujer en un hombre, lo que sería una cualidad reaccionaria. Sin embargo, esta misma autora no olvida presentar el otro lado del debate, representado por aquellos y aquellas teóricas que exponen que este personaje es una perturbación de las convenciones del género cinematográfico y que a través de la parodia de género (tanto fílmico como sexual) tiene cualidades progresistas.

En la representación de las mujeres fálicas en el cine, hay cierto nivel de deconstrucción irónica de los modelos de género anclados en el imaginario tradicional. Masculino y femenino son dos identidades que aparecen de forma desigual en cada personaje en sí. Hay algo extraño, algo inasumible, en la recepción de estos personajes que chocan con un mundo donde las identidades de género han comenzado a colisionar en una multiplicidad de prácticas identitarias. Por eso, no podemos conformarnos con la idea sin duda simplista de que los modelos fálicos no son más que nuevas reediciones de formas de sometimiento simbólico para las mujeres, entre otras cosas, porque, como hemos intentado transmitir en este texto, ya las figuras fálicas son otra cosa respecto a los años ochenta y noventa.

En las películas que hemos analizado, hemos comprobado cómo ese estereotipo ha ido cambiando y sin duda aportando modelos de empoderamiento para las mujeres: Lisbeth Salander, Naitiri o Cathnis Everdeen son personajes propios de la cultura popular que, a distintos niveles y en distintos terrenos narrativos, han sido capaces de superar las dicotomías a las que se somete a las mujeres en las narrativas de acción comerciales centradas básicamente en la contraposición de cuerpo versus violencia y sexualidad. Por ello son personajes complejos que distan mucho del estereotipo de mujeres que sólo viven en función de los deseos masculinos o de las necesidades narrativas de una historia contada por y para varones.

Bibliografía

- BARTLET, M. (2012). "Appetite for Spectacle. Violence and Entertainment in *The Hunger Games*" en *Screen Education*. N° 66, págs. 8-17.
- BAUDRILLARD, J. (1991). *La transparencia del mal*. Madrid: Anagrama, 1991.
- BERNÁRDEZ RODAL, A. (2009). "De la violencia institucional a la violencia de género: últimas representaciones cinematográficas de la Guerra Civil en el cine español contemporáneo". *Revista canadiense de estudios hispánicos* (Número dedicado a: "Imaginarios de la violencia"), 34 (1), págs. 61-75.
- BERNÁRDEZ RODAL, A. (2008). *Violencia de género en el cine español: análisis de los años 1998-2002 y guía didáctica*. Madrid: Editorial Complutense.
- BERNÁRDEZ RODAL, A. (2002). "Violencia y cine: el sabor amargo de una fascinación". En: A. BERNÁRDEZ RODAL (ed.) *Violencia de género y sociedad: una cuestión de poder*. Madrid: Ayuntamiento de Madrid. Págs. 87-108.
- DESPENTES, V. (2007). *Teoría King Kong*, Barcelona: Melusina.
- ESTEBAN SANTOS, A. (2005). "Mujeres terribles. (Heroínas de la mitología griega I)". *Cuadernos de Filología Clásica*. N° 15, págs. 63-69.
- FALUDI, S. (1993). *Reacción: la guerra no declarada contra la mujer moderna*. Barcelona: Anagrama.
- FISHER, M. (2012). "Precarious Dystopias: The Hunger Games, in time, and never let me go". *Film Quarterly*. Vol. 65, págs. 27-33.
- FRASER, N. (2006). "La justicia social en la era política de la identidad: Redistribución, reconocimiento y participación". En: N. FRASER Y A. HONNETH.

- ¿Redistribución o reconocimiento? *Un debate político-filosófico*. Madrid: Ediciones Morata.
- HAINS, R. C. (2009). "Power Feminism, Mediated: Girl Power and the Commercial Politics of Change". *Women's Studies in Communication*. Vol. 32, n° 1, págs. 75-105.
- HANSON, H. (2007). *Hollywood heroines: women in film noir and the female gothic film*. Londres: Taurus.
- HELLER, J. S. (2012). "The Hunger Games. As digital dominates, publishers consolidate and insist on licensing". *Library Staff Publication*. N° 79, págs. 12-20.
- HERNANDO, A. (2012). *La fantasía de la individualidad: sobre la construcción sociohistórica del sujeto moderno*. Madrid: Katz editores.
- IMBERT, G. (1999). "Violencia y representación: nuevos modos de ver y de sentir". *Comunicación y cultura*. Universidad de Salamanca, Fundación Infancia y Aprendizaje, n° 7-8.
- JEFFREYS, SH. (2005). *Beauty and Misogyny: Harmful Cultural Practices in the West*. EE.UU. y Canadá: Routledge.
- JULIANO, D. (1992). *El juego de las astucias. Mujer y construcción de modelos sociales alternativos*. Madrid: Horas y Horas.
- LAURETIS, T. (1992). *Alicia ya no*. Madrid: Cátedra.
- LOTMAN, Y. (1996). "Acercas de la semiosfera". *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y el texto*. Madrid: Ed. Fronesis.
- MERAS, L. (2012). "Maternidades anómalas. Preproducción en la Ciencia Ficción cinematográfica de los años 90". *Anàlisi*. Núm. 46, págs. 35-47.
- MULVEY, LAURA (1988). *Placer visual y cine narrativo*. Valencia: Centro de Semiótica y Teoría del Espectáculo.
- OLIVIER, B. (2011). "Film as communicational mediation of the ecological crisis: Avatar and the Road". *Communicare*. Vol. 30. págs. 66-85.
- ORBACH, S. (2010). *La tiranía del culto al cuerpo*. Barcelona: Paidós.
- PAGLIA, C. (2001). *Vamps & tramps: Más allá del feminismo*. Valencia: Valdemar.
- POZO GORDALIZA, R. (2012). "La(s) violencia(s) de las mujeres jóvenes que delinquen: ¿violentas o violentadas?". *RES Revista de Educación Social*. N° 15, págs. 1-12.
- RODIN, JUDITH (1993). *Las trampas del cuerpo*. Barcelona: Paidós.
- SÁNCHEZ, S. (coord.) (2005). *Vampiresas, mujeres fatales y otras chicas malas del cine*. Barcelona: Comunicación y publicaciones.
- SIMMONS, A. M. "Class on Fire. Using *The Hunger Games* Trilogy to Encourage Social Action". *Journal of Adolescent & Adult Literacy*. N° 56(1), págs. 22-34.
- SPYVAC, G. (2012). *Crítica de la razón poscolonial. Hacia una crítica del presente evanescente*. Madrid: Akal.
- STOLTZFUS, N. (2012). "*The Hunger Games*. Teaching Young Adults the Theme of Genocide" en <http://linz.stargatecaps.com/pip/hungergames.pdf>
- TANG, YOUNG (2011). "Avatar: A Marxist Saga on the Far Distant Planet". *Triple C (Cognition, Communication, Co-Operation): Open Access Journal for a Global Sustainable Information Society*. Vol. 9-2 págs. 657-667.

-
- THOMAS, BRONWEN (2012). "Kicking the hornet's nest: The rhetoric of social campaigning in Stieg Larsson's Millennium trilogy". *Lenguaje & Literature*. Vol. 21, págs. 299-310.
- WAITES, K. (2008). "Babies in boots: Hollywood's oxymoronic warrior woman". En: YOUNG, M. (ed.) *Chick flicks. Contemporary women at the movies*. Nova York/ Londres: Routledge. Págs. 125-180.
- WOLF, N. (1994). *Fire with Fire: The New Female Power and How to Use It*. Nova York: Fawcett Columbine.
- WOLF, N. (1991). *El mito de la belleza*. Barcelona: Emecé.

Asunción Bernárdez Rosal. Profesora titular del Departamento de Periodismo III en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense. Se doctoró en la misma Facultad y es licenciada en Filología Hispánica. En la actualidad es coordinadora del Máster universitario de Estudios feministas y directora del Instituto de Investigaciones Feministas de la Universidad Complutense
